

AASK Consult

LÄÄNE-HARJU MIKROETTEVÕTJATE AKADEEMIA

2. moodul

ENESEJUHTIMINE

Roger von Oechi 4 rolli

Kaidi Peets

1. november 2013, Padise mõis

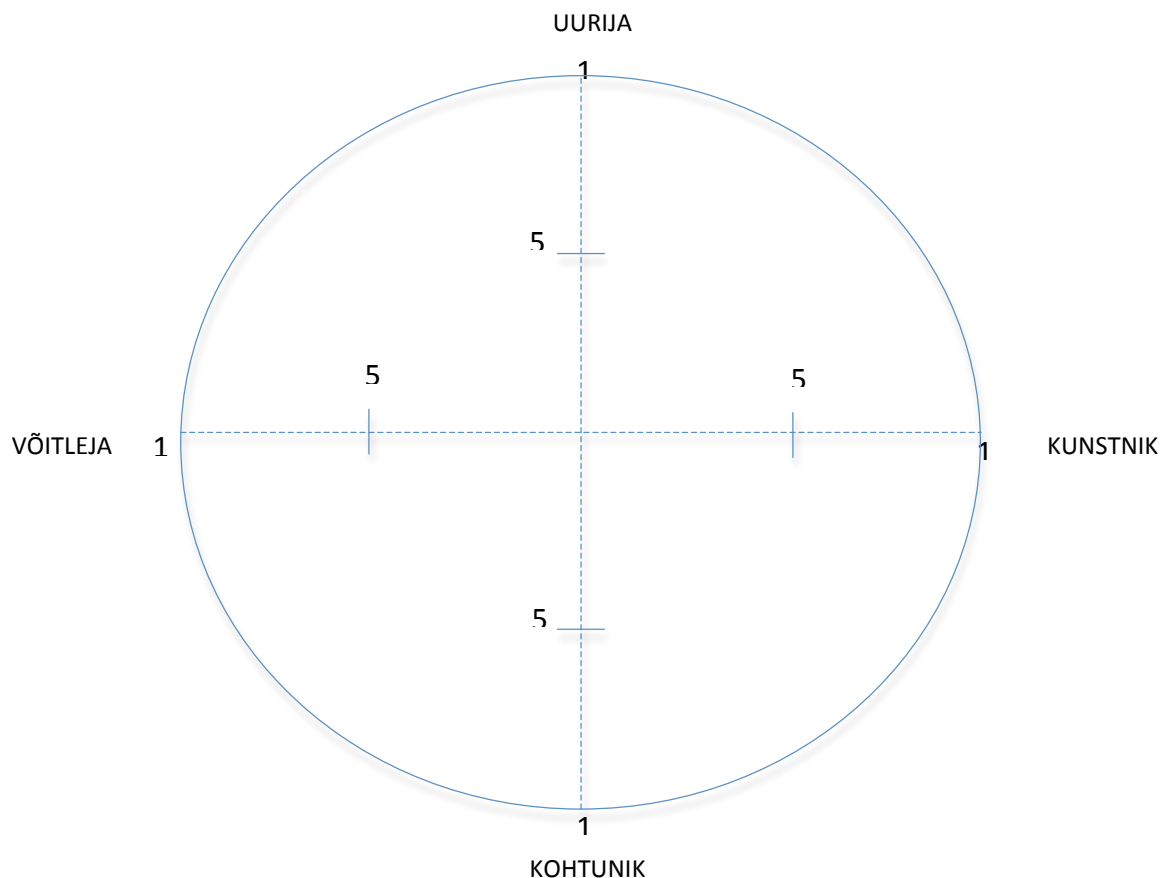
ROGER VON OECHI 4 ROLLI

UURIJA - kogub uut infot ja materjali (fakte, kogemusi, tundeid jne); uurib ja avastab, on uudishimulik uute asjade suhtes; meeldib kogeda ja teha uusi asju; võib ülima pühendumusega antud teemal detailidesse minna.

KUNSTNIK - loov ja eksperimenteeriv, hea ettekujutusvõimega, mänguline; keerab asju tagurpidi, segab kokku uusi kombinatsioone, katsetab uusi asju, ületab märglevalt piire.

KOHTUNIK - analüüsib kogutud infot, et otsustada, kas idee on hea ja kasu(m)lik; võrdleb ja analüüsib, kas tal on piisavalt ressursse (aeg, raha jne) idee elluviimiseks; otsib idee juurest puudusi ja tugevusi; kaalub, kas ajastus on õige; seab kahtluse alla oletused ning võtab vastu otsuseid - kas idee ellu viia, seda täiendada või kõrvale heita.

VÕITLEJA - viib ideed ellu; ta on kindral ja sõdur ühes isikus; teeb strateegia ja pühendub eesmärgi saavutamisele ja ei lase ennast kõrvale kallutada; oskab ületada tagasilööke, ja muid takistusi; oskab oma ideid müüa; tal on julgust muuta oma eesmärk reaalsuseks.



UURIJA

- 1. Usun, et igale probleemile on lahendus**
- 2. Mul on selgelt sõnastatud, motiveeriv eesmärk**
- 3. Uurin, kuidas ressursse efektiivsemalt kasutada/kaasata**
 - 1) aeg
 - 2) teadmised
 - 3) raha
 - 4) inimesed jne.
- 4. Kogun võimalikult palju ideid erinevatest allikatest**
 - 1) teiste valdkondade trendid
 - 2) teiste ettevõtete kogemused/edulood
 - 3) kohaliku turu eripärad
 - 4) detail ja suur pilt
 - 5) naised :-)
- 5. Kogen iga päev midagi uut**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KUNSTNIK

1. Kuulan muusikat

2. Visualiseerin

3. Rikun reegleid

4. Viskan nalja oma idee/toote/teenuse üle

Mis on need 3 asja su idee/toote/teenuse juures, mille üle võid nalja heita?

5. Muudan olemasolevat ideed

1) küsin 'Mis oleks siis, kui ...?'

2) võrdlen millegagi

3) pööran küsimuse tagurpidi

4) pööran eeldused tagurpidi (*assumption reversal*)

5) lihtsustan (*reverse innovation*)

6. Võtan aja maha

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KOHTUNIK

1. Analüüsin kogutud infot

- 1) kui palju on otsustamiseks aega
- 2) positiivsed ja negatiivsed aspektid
- 3) mis on edu tõenäosus
- 4) mis siis, kui asi läbi kukub

2. Olen teadlik oma otsuse sisemistest mõjutajatest

- 1) oletused ja eelarvamused
- 2) kultuurilised mõjutused
- 3) kinnisideed
- 4) piiravad uskumused

3. Teen otsuse

- 1) viia või mitte viia ellu
- 2) täiendada
- 3) panna ootele

Suzy Welchi '10-10-10' otsustamise strateegia

Milline on su otsuse mõju: a) 10 min pärast b) 10 päeva pärast c) 10 a pärast

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VÕITLEJA

1. Koostan strateegia

- 1) põhitegevused
- 2) vastutajad
- 3) tähtajad
- 4) ressursid
- 5) tugevused ja nõrkused

2. Viin ellu

- 1) vabanen mittetegemise ettekäänetest
- 2) treenin oma riskimusklit
- 3) müün oma ideed (müügiargumendid, 'toote toode', sõnavara, kuulun jne)

3. Tähistan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....